

REGOLE DEL POKER ALL'ITALIANA

Il mazzo di carte:

Si gioca con un mazzo di carte francesi senza i jolly.

La carta più bassa del mazzo è stabilita sottraendo al numero 11, il numero dei giocatori.

Ad esempio, con 4 giocatori, la carta più bassa è il 7 (11 - 4).

Si può quindi giocare con un numero di carte compreso tra:

- 24 carte, dal 9 all'asso, nel caso di 2 giocatori
- 36 carte, dal 6 all'asso, nel caso di 5 giocatori

Per dirimere casi di assoluta parità, i semi hanno un valore decrescente secondo la regola "Come Quando Fuori Piove" (Cuori, Quadri, Fiori, Picche).

Il valore delle carte:

Il valore decrescente delle carte è il seguente: A, K, Q, J, 10, 9 e, se usate, 8, 7, 6.

l'asso è la carta con valore più alto, ma anche con valore minimo in caso venga utilizzata per chiudere una scala, ponendola al di sotto della carta con il numero più basso in gioco.

I giocatori che hanno diritto a partecipare alla mano:

I giocatori che hanno diritto a partecipare a una smazzata vengono detti "giocatori attivi" e sono determinati come segue.

Nei tornei vengono eliminati i giocatori che rimangono senza chips alla fine della mano.

Il Mazziere, l'invito, il piatto, i piatti secondari e la dotazione di chips iniziale.

Il mazziere:

è il Dealer che distribuisce le carte nella mano, in senso orario.

Nella prima mano di una partita, il primo mazziere viene designato tramite un sorteggio.

L'invito:

è l'importo che i giocatori devono versare nel piatto per partecipare alla mano.

Il piatto:

è la somma delle varie puntate nella mano.

Nel caso in cui un giocatore punti tutto il suo credito, e altri giocatori coinvolti nella mano continuano a puntare ulteriori somme queste verranno messe in piatti secondari ai quali partecipa solo chi ha contribuito con somme di chips.

La dotazione di chips iniziale, in un torneo, è uguale per tutti i partecipanti.

Svolgimento del gioco:

il gioco si svolge nelle seguenti fasi:

- Invito
- Distribuzione
- Apertura
- Cambio carte
- Ultima fase di puntata
- Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti
- Adeguamento parola

Invito:

In un torneo l'invito viene prelevato automaticamente a tutti i giocatori attivi presenti al tavolo inclusi i giocatori in sitout. I giocatori in sitout non partecipano alle fasi successive, perdendo automaticamente l'invito che va nel piatto.

L'invito è visualizzato su appositi display, insieme al timer ed è sempre progressivo.

Distribuzione delle carte:

A partire dal primo giocatore alla sinistra del mazziere vengono distribuite una carta coperta alla volta ai giocatori che hanno messo l'invito, fino ad avere 5 carte coperte, il primo giocatore alla sinistra del mazziere decide se effettuare l'apertura del gioco.

Se durante la distribuzione delle carte se ne scopre una o più, esse non saranno mai cambiate e non sarà fatto mai Miss deal.

Apertura:

Per poter aprire si usano tali regole: una volta distribuite le carte, il primo giocatore alla sinistra del mazziere può aprire il gioco o passare la parola al giocatore successivo. Qualsiasi giocatore, comunque, può aprire solo se in possesso almeno di una coppia di J o di un punto superiore. Se nessuno dei giocatori apre, si ritirano le carte e si gioca una nuova mano, e la combinazione minima per poter aprire sale a due Q. Se anche in questa mano nessuno dei giocatori apre la procedura si ripete, e l'apertura minima sale a due K (cosiddetta "apertura ai K e assi"), fino a che il piatto non viene assegnato: dopodiché l'apertura minima tornerà ad essere costituita dalla coppia di J.

Alla fine della mano il giocatore che ha aperto il gioco è obbligato a mostrare l'apertura.

Se un giocatore apre e poi si accorge che non aveva i requisiti per aprire:

- 1) se non è stata compiuta azione sostanziale allora si rendono le puntate in dietro e si continua in senso orario con il giro di apertura.
- 2) Se è stata compiuta azione sostanziale allora si andrà avanti con la mano, ma il giocatore che ha aperto riceverà una penalità a discrezione del floorman.

Azione sostanziale si verifica quando si effettuano:

- A) due azioni qualunque nel turno, delle quali almeno una comporti lo spostamento di gettoni nel piatto (ovvero qualunque combinazione di due azioni eccetto 2 check o 2 fold);
- B) B) qualunque combinazione di 3 azioni nel turno (check, bet, raise, call o fold).

Apertura del gioco al buio

È possibile anche aprire senza possedere una coppia vestita o un punto superiore: si tratta dell'apertura al buio.

Quest'apertura può essere effettuata soltanto prima della distribuzione delle carte, soltanto nei colpi con apertura ai J e soltanto dal giocatore alla sinistra del mazziere, che deve mettere nel piatto una somma pari al piatto. Il giocatore che apre al buio è detto buiante. In questo caso il giocatore alla sinistra del buiante ha diritto, prima della distribuzione delle carte, di effettuare un altro rilancio al buio (il doppio di quello precedente), in questo caso si parla di controbuiante. Anche al giocatore alla sinistra del controbuiante è consentito fare un ulteriore rilancio al buio l'over (pari al doppio di quello precedente). All'inizio di una mano possono essere effettuati massimo 3 rilanci al buio.

Si può fare un rilancio al buio solo se si dispone della somma necessaria.

Ad esclusione dell'ultimo giocatore che ha rilanciato al buio, tutti i giocatori attivi devono, dopo aver preso visione delle carte, decidere se vedere, passare o rilanciare. Se tutti i giocatori non si adeguano all'ultimo rilancio al buio effettuato, il giocatore che l'ha effettuato vince il piatto. Se almeno uno di loro vede l'apertura al buio solo colui che ha fatto l'ultimo rilancio al buio ha la facoltà di rilanciare nuovamente: a questo punto gli altri giocatori potranno vedere, controrilanciare a loro volta, o passare. Nel caso di apertura al buio, dopo la fase di cambio carte il buiante (o controbuiante se presente) ha diritto a parlare per ultimo: questo significa che il primo a parlare sarà il primo giocatore alla sua sinistra.

Ultima fase di puntata:

In caso di non apertura nei tornei, nella mano successiva viene rimesso l'invito automaticamente. In ogni caso, l'apertura è sempre consentita al giocatore in possesso di progetto bilaterale di scala reale (quattro carte dello stesso seme in scala).

Anche in caso di carte che permettono l'apertura, essa è puramente opzionale da parte del giocatore, e non obbligatoria. Ad apertura effettuata gli altri giocatori potranno "vedere" (si intende adeguarsi alla puntata) la puntata o a loro volta effettuare dei rilanci (che possono essere limitati ai propri resti).

Nel caso in cui uno o più giocatori attivi abbiano finito le chips a disposizione mettendo l'invito:
Nei tornei:

-se nessuno dei giocatori con credito ha aperto si procede comunque alla fase di cambio carte, dove tutti quelli che hanno messo l'invito hanno la possibilità di cambiare le carte.

-se invece qualcuno ha aperto, oltre ai giocatori attivi rimasti senza chips, partecipano al cambio carte i giocatori attivi che vedono l'apertura.

Una volta definito il numero di giocatori ancora in gioco, che hanno versato nel piatto la somma delle eventuali puntate e rilanci, si passa alla fase del cambio delle carte.

Cambio carte:

A partire sempre dal primo giocatore alla sinistra del mazziere, ogni giocatore può cambiare fino a 4 carte della propria mano, con altrettante carte prese dal mazzo, oppure dichiararsi servito e non sostituire nessuna carta.

In caso le carte del mazzo non siano sufficienti per procedere ai cambi di tutti i giocatori, si rimescolano solo le carte scartate dai giocatori che hanno effettuato il cambio carte, formando un nuovo mazzo, da dove si prendono le nuove carte per i cambi.

In caso un giocatore cambi più di tre carte, la quarta carta gli verrà data solo dopo aver distribuito il cambio a tutti gli altri giocatori. Se più di un giocatore cambia 4 carte, si effettuerà lo stesso procedimento, con l'ultima carta che verrà data ad entrambi i giocatori (sempre in senso orario) solo quando saranno completati i cambi precedenti.

Completato il cambio delle carte, che è disponibile solo una volta a mano, si procede all'ultima fase di puntata

In questa fase il primo giocatore a parlare è l'ultimo giocatore ad aver effettuato una puntata attiva nella fase di apertura (ovvero ad aver puntato aprendo il gioco o ad aver rilanciato o contro-rilanciato).

In questa fase di puntata le azioni disponibili sono:

-Passo - che equivale ad uscire dalla mano. Nel caso in cui un giocatore decida di passare senza che ci siano puntate attive, gli viene richiesto di confermare la scelta.

-Busso - è il classico passare parola al giocatore successivo, e nel caso in cui tutti i giocatori rimasti in gioco bussino si procede allo show down, e all'assegnazione del piatto al giocatore che mostra il punteggio migliore.

-Parola- è il passare parola al giocatore successivo che però risulta valido solo se effettuato da tutti i giocatori del tavolo ancora in gioco. In caso almeno un giocatore faccia busso, oppure venga effettuata una nuova puntata, il "parola" si annulla e in ogni caso il piatto viene assegnato. Se invece tutti i giocatori dichiarano "parola" il piatto non viene assegnato. Nella mano successiva l'apertura minima sarà pari a due K (o progetto bilaterale di scala reale). Il piatto così formato è chiamato "piatto di parola".

I giocatori che non avevano partecipato nella mano precedente e vogliono intervenire al piatto di parola dovranno adeguarsi ad esso, versando nel piatto una somma pari a quella versata da coloro che lo hanno determinato, prima dell'inizio della mano. Nella mano successiva l'importo minimo dell'apertura è pari al piatto, e l'invito verrà messo automaticamente.

NB: non è possibile dichiarare "parola" nel caso in cui ci siano dei piatti secondari o giocatori attivi che hanno terminato le chips a disposizione (giocatori in All in).

Le carte "scartate" verranno lasciate davanti al giocatore che le ha cambiate e ben a vista e non possono essere in alcun modo più toccate da esso, pena l'esclusione dalla mano stessa e conseguenti giri di penalità, dopo aver ricevuto un warning da parte del Floorman.

Azioni ammesse:

-Punto:

- viene puntata una somma pari all'importo selezionato. Gli altri giocatori rimasti in gioco possono adeguarsi, oppure rilanciare. Dopo la prima puntata non è più possibile "puntare" ma solo "rilanciare" e "contro rilanciare", "passare" o "vedere". La minima puntata è pari all'ammontare dell'apertura del gioco durante il primo giro di puntate (piatto originario).

-Rilancio:

- viene puntata una somma superiore all'ultima puntata effettuata sia puntata normale, sia rilancio che controrilancio. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata e deve essere sempre almeno il doppio della puntata o rilancio precedente.

Il rilancio deve essere immediato.

Per immediato si intende max 5 secondi.

Trascorso tale tempo il giocatore potrà fare solo azioni passive (check-call-fold).

-Vedo:

- equivale ad adeguarsi all'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata o di un rilancio.

Se in una delle fasi di gioco un giocatore punta e non viene seguito da nessun altro giocatore, egli vince la mano, e senza dover continuare nelle varie fasi di gioco si aggiudica il piatto. Inoltre non è obbligato a mostrare le proprie carte coperte oscurando il suo punteggio totale.

Nel caso un giocatore finisca le chips a disposizione, durante una delle fasi dove sono previste delle puntate (incluso l'invito), rimane comunque attivo fino alla fine della mano, partecipando però solo al piatto che si è creato sino a quel momento. Se tale situazione si verifica con solo un altro giocatore ancora in gioco non ci saranno più altre puntate, e si continua con il regolare.

Non esiste l'obbligo di show down in caso di All in.

L'open muck e open fold sono ammessi, eccetto il giocatore che ha aperto il gioco, il quale sarà obbligato a mostrare l'apertura a fine mano.

Ultima fase di puntata:

svolgimento delle fasi di gioco fino alla determinazione del vincitore della mano.

Se ciò accade con altri giocatori ancora in gioco, essi potranno continuare il regolare svolgimento della mano e delle puntate, creando un altro piatto aggiuntivo, a cui partecipano solo loro, denominato piatto secondario.

Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti

Al termine dell'ultima fase di puntata se è rimasto in gioco un solo giocatore questo incassa tutto il piatto e non è obbligato a mostrare il proprio punteggio. Gli verrà richiesto di mostrare le sue carte o di nasconderle. Qualora non decida entro il tempo limite le carte verranno automaticamente nascoste.

Qualora ci sia più di un giocatore rimasto in gioco, a partire dal giocatore che fatto l'ultimo rilancio, mostrano automaticamente le carte i giocatori che hanno un punteggio superiore al miglior punteggio mostrato.

Agli altri giocatori che non ricadono nei casi precedenti viene richiesto di mostrare o nascondere le proprie carte.

Terminata la fase di esibizione delle carte si passa all'assegnazione del piatto e dei piatti secondari.

Il giocatore con la mano vincente (secondo i punteggi descritti nel paragrafo Punteggi) si aggiudica il piatto.

Nel caso ci siano un piatto principale e uno o più piatti secondari, si stabilisce per ogni piatto il giocatore vincente tra quelli che hanno diritto all'assegnazione dello stesso.

Limiti di puntata:

Le regole del tavolo possono prevedere i seguenti limiti di puntata

- Nessuno (NL): la puntata è libera fino al massimo del proprio credito, in questo caso la puntata si definisce "RESTO"

Punteggi:

Valgono le seguenti regole generali:

- l'ordine decrescente del valore delle carte è: A – K – Q – J – 10 – 9 e se usate 8 – 7 – 6
- l'ordine dei valori in ordine decrescente è: cuori, quadri, fiori, picche questa regola è conosciuta anche come la regola del Come quando fuori piove.
- le combinazioni vengono valutate prima in base alla categoria, e poi in base al valore e ai semi delle carte.

Le combinazioni possibili in ordine di valore crescente sono:

Carta Alta

es: A K 8 7 6

Questo è la combinazione di minor valore realizzabile.

È superiore la combinazione che presenta fra le proprie carte quella di valore maggiore.

In caso di parità, è superiore quella che presenta come seconda carta quella di valore maggiore e così di seguito.

In caso di ulteriore parità, a partire dalla carta di maggior valore sino a quella di minor valore si confrontano i semi con la regola Come Quando Fuori Piove.

Coppia

es: K♣ J♥ 10♠ 10♥ 7?

La coppia presenta due carte dello stesso valore.

In caso di parità di coppie si valutano le tre carte residue applicando la stessa regola della Carta Alta (quindi prima i valori e poi i semi).

Doppia coppia

es: Q♣ Q♠ 9? 9♣ 8♥ Due coppie.

È superiore il giocatore che ha la coppia di valore maggiore

In caso di parità si guarda la seconda coppia

In caso di ulteriore parità si guarda il valore della quinta carta.

In caso le quinte carte mostrino lo stesso valore, conta il seme della quinta carta.

Tris

es: A? J♥ J♣ J♠ 8♠

Tre carte dello stesso valore.

In caso di parità di tris si applica la regola della carta alta considerando le due carte residue.

Scala

es: K♣ Q♥ J♠ 10? 9♥

Sequenza di carte in ordine di valore, appartenenti a 2 o più semi.

Fra due scale è superiore quella che comprende la carta di valore più alto. In caso di ulteriore parità si guardano i semi a partire dalla carta più alta rispettando l'ordine Cuori, Quadri, Fiori, Picche.

NB: L'asso può aprire la scala se posto dopo la carta di valore più basso tra quelle del mazzo (10? 9? 8♠ 7♣ A♥ se i giocatori sono 4). Ugualmente può chiudere la scala ponendolo prima

del K (A♠ K? Q♣ J♥ 10?). Nel primo caso la scala sarà definita "minima", nel secondo

"massima"; le scale che non comprendono l'asso sono definite "medie".

Full

es: J♥ J? J♣ 6♠ 6♣

Tre carte dello stesso valore e una coppia.

Colore

es: A[?] K[?] J[?] 9[?] 8[?]

Cinque carte dello stesso seme, non in scala. Fra due colori è superiore quello con il seme più alto

secondo la regola Come Quando Fuori Piove. Es. K♥ Q♥ 10♥ 9♥ 8♥ batte A♠ K♠ J♠ 9♠ 8♠ .

Poker

es: Q♥ Q[?] Q♣ Q♠ 7♣

Quattro carte dello stesso valore.

Scala reale

es: K♠ Q♠ J♠ 10♠ 9♠

Scala con cinque carte dello stesso seme.

In caso di parità della carta di maggior valore si guarda il seme.

NB.2: La scala reale massima di cuori (scala reale che termina con l'asso di cuori) è il punto più forte nel poker, ma non garantisce la certezza assoluta della vittoria. Infatti, nel caso rarissimo ma non impossibile di due o più scale reali, la scala minima di picche è superiore alla massima di cuori.